NES-DZ-FRA

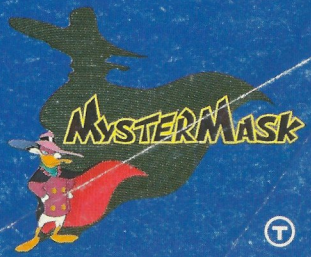
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney's

DARKWING DUCK

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

CAPCOM®



T

ENGLISH 3
FRENCH 17
DUTCH 35

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep your Darkwing Duck Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic sleeve.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol, or any other strong cleaning agents that can damage it.

EPILEPSY WARNING

(ENGLISH)

WARNING

READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you, or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

TABLE OF CONTENTS

SAFETY PRECAUTIONS. 3
GETTING STARTED. 5
A MESSAGE FROM S.H.U.S.H.!. 6
LET'S GET DANGEROUS! 8
CONTROLLING DARKWING DUCK. 7
HANG IN THERE DARKWING. 9
SUCK GAS, EVILDOER!. 10
SPECIAL ITEMS 12
TOP SECRET TIPS. 14

GETTING STARTED

1. Insert your **Darkwing Duck** Game Pak into your Nintendo Entertainment System and turn it on.
2. Watch the introduction and then press **START** when the title screen appears.
3. When the next screen appears, J. Gander Hooter will give you a secret message from S.H.U.S.H.. Press the **A** button to read the message or press **START** to skip it.
4. After you receive your assignment from S.H.U.S.H., Launchpad will ask you which crime scene you wish to go to. Move the control pad left or right to highlight a **HELP** balloon and then press the **A** button. Launchpad will give you specific details of the crime and then ask you if you wish to tackle that mission. If you say **YES**, then Launchpad will speed you to the crime scene in the Thunderquack.
5. To end the game at any time, simply turn your Nintendo Entertainment System off and remove your Game Pak.

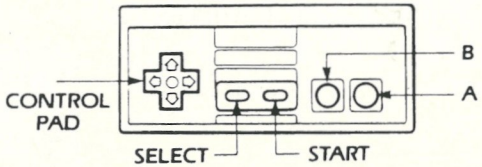
A MESSAGE FROM S.H.U.S.H.!

"Ah, good to see you again Darkwing. I'm afraid that S.H.U.S.H. is once again in need of your unique talents. A mysterious crime wave has swept across our fair city. We believe that these crimes are the work of that notorious criminal organization F.O.W.L.!"

"The Liquidator, Quackerjack, Wolfduck and other F.O.W.L. agents have been looting various parts of the city. These robberies may be part of a larger plan by F.O.W.L. to seize control of St. Canard. Do whatever you think is necessary to retrieve the loot and bring these fiends to justice. The fate of the city is in your hands. Good Luck, Darkwing."

CONTROLLING DARKWING DUCK

To move Darkwing right or left	Press the control pad **right** or **left**.
To use the cape shield	Press **up** on the control pad.
To jump	Press the **A** button.
To duck	Press **down** on the control pad
To fire Darkwing's gas gun	Press the **B** button.
To switch to special gas	Press the **SELECT** button.
To pause the game and see the Status Screen	Press the **START** button.

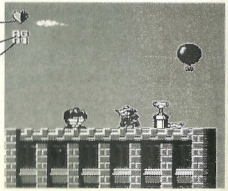


LET'S GET DANGEROUS!

It's crime time and Darkwing Duck is on the case. The webbed wonder must leap through the streets of St. Canard and blast the bad guys with noxious knockout gas. Help him track down the lair of F.O.W.L.'s fiendish agents and prepare for Darkwing's greatest challenge ever.

There is no stopping Darkwing once he is on the trail, but F.O.W.L. plans to try! The heart in the upper left corner of the screen is a health meter and it shows Darkwing Duck's strength. Each time Darkwing gets hit by one of F.O.W.L.'s agents, he will lose one quarter of the health meter. When all four quarters of the heart are gone, Darkwing will lose a chance and he will have to start his search again.

If Darkwing is lucky enough to track down the lair of an arch-villain, he must try to blast him with his gas gun. It will take many shots of gas before Darkwing can capture him. Once the agent has been captured, Darkwing can begin his search for the next vile villain.



HANG IN THERE, DARKWING.

Leaping from rooftops and hanging from ledges is all in a day's work for the daring Darkwing Duck. In order to outwit his enemies, Darkwing must often put himself in some pretty precarious positions.

To grab a ledge or a hook, press the **B** button to jump toward the hook or ledge and Darkwing will automatically grab hold of it.

When Darkwing is done hanging around, just press **down** on your control pad and he will let go.

To jump down from a rooftop or ledge, press **down** on your control pad and press the **B** button. Darkwing will jump down from the ledge.

SUCK GAS, EVILDOER!

In the never-ending battle against crime, it is always handy to have a trick or two up your sleeve. Now, thanks to those wondrous scientists at S.H.U.S.H., Darkwing's gas gun has been adapted to use three new types of gas.

HEAVY GAS

A blast of heavy gas will immediately fall to the ground and explode. The explosion will send a shock-wave across the floor in both directions. (Heavy Gas uses 2 units of gas energy.)

THUNDER GAS

When Thunder Gas is used, two bolts of lightning are launched from Darkwing's gas gun. Each bolt travels forward at a 45 degree angle. (Thunder Gas uses 2 units of gas energy.)

ARROW GAS

Arrow gas will cause a gaseous arrow to be shot out of Darkwing's gas gun. These arrows can be shot against walls to help Darkwing overcome obstacles. (Arrow Gas uses 3 units of gas energy.)

SUCK GAS, EVILDOER!

To use these special gas adaptors, Darkwing must first find them. Launchpad has used the Thunderquack to zoom ahead of Darkwing and place the adaptors at key locations within the city. It's up to Darkwing to locate the adaptors and add them to his arsenal.

NOTE: Darkwing can only carry one adaptor at a time.

Once Darkwing collects a special gas adaptor, you can activate it by pressing the **SELECT** button on your control pad. When you do, a number will appear below the special gas indicator in the upper left-hand corner of the television screen. This number shows how much gas energy Darkwing's gas gun has left. Press the **B** button on your control pad and Darkwing will now fire out the special gas.

To refill the gas energy of the gas gun, Darkwing must collect gas energy containers. These containers can be found by blasting enemy agents and picking up the containers as they drop them.

SPECIAL ITEMS

As Darkwing clobbers his way past F.O.W.L.'s heinous henchmen, they may drop a variety of items that will aid Darkwing in his journey. Just have Darkwing touch an item and he will add it to his collection.

Small First Aid Kit

This kit restores 1/4 of Darkwing's health.

Large First Aid Kit

This kit restores all of Darkwing's health.

Small Gas Energy Canister

This canister adds 1 unit of gas energy to Darkwing's gas gun.

SPECIAL ITEMS

Large Gas Energy Canister

This canister adds 10 units of gas energy to Darkwing's gas gun.

Darkwing Doll

Pick up this item and Darkwing will earn another chance to complete the adventure.

Gold Bar

Adds 500 points to Darkwing's score.

Diamond

Adds 100 points to Darkwing's score.

TOP SECRET TIPS

1. Darkwing's cape shield can be used to block many of the items thrown at him. Be sure to use it.
2. If Darkwing fires his gas gun into the air, he may find the **GO** signal. If Darkwing touches the signal, he will be given a bonus mission to attempt.
3. Darkwing can fire his gas gun while crouching.
4. If you get hit by an enemy, you will be invincible for a moment. Use this time to get by any tough obstacles.
5. Pick up all the diamonds and gold bars you can. You will earn points at the end of each stage and if you score enough points you will earn an extra chance.

DARKWING DUCK NOTES

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS D'UTILISATION

Pour que votre cartouche de jeu "Darkwing Duck" (Mystermask) reste en parfait état de fonctionnement, nous vous suggérons de suivre les conseils suivants :

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne DOIT pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes et DOIT être conservé à température ambiante.
2. NE TOUCHEZ PAS aux connecteurs de votre cartouche de jeu. Protégez-la de la poussière en la rangeant dans son boîtier de protection.
3. NE DEMONTEZ PAS votre cartouche de jeu.
4. Pour nettoyer votre cartouche de jeu, N'UTILISEZ JAMAIS de solvants (benzène, alcool, etc) ou autres produits de nettoyage car ils pourraient l'endommager .

EPILEPSIE

(FRENCH)

AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques très rares personnes — la population dite "photosensible" — encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise. Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommandé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.

Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

SOMMAIRE

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION 17
PRÉPARATIFS 19
C.H.U.T. ENVOIE UN MESSAGE 20
LES COMMANDES DE MYSTERMASK 21
VIVONS DANGEREUSEMENT ! 22
ACCROCHE-TOI, MYSTERMASK 23
PRENDS ÇA, MALFAISANT ! 24
OBJETS SPÉCIAUX 26
ASTUCES TRÈS CONFIDENTIELLES 28
GARANTIES 32

PREPARATIFS

1. Insérez votre cartouche de jeu "**Darkwing Duck**" (Mystermask) dans votre Nintendo Entertainment System™. Mettez celle-ci sous tension.

2. Regardez la présentation et appuyez sur **START** quand l'écran Titre s'affiche.

3. Dès l'apparition du prochain écran, le Commissaire Magret vous fait parvenir un message secret de C.H.U.T (S.H.U.S.H). Appuyez sur le bouton A pour lire ce message ou sur le bouton **START** pour le passer.

4. Après que C.H.U.T vous ait briefé, Flagada Jones va vous demander de choisir une scène de délit. Faites bouger la manette multidirectionnelle à GAUCHE ou à DROITE pour mettre une bulle d'AIDE (**HELP ! !**) en surbrillance, puis appuyez sur A. Flagada Jones va vous donner plus de détails sur le délit et vous demander si vous acceptez cette mission. Si vous acceptez (**YES**), il vous transportera, à bord du Mystercouac sur le lieu du "crime".

5. Pour interrompre le jeu à tout moment, mettez simplement votre console NES™ hors tension et retirez votre cartouche de jeu.

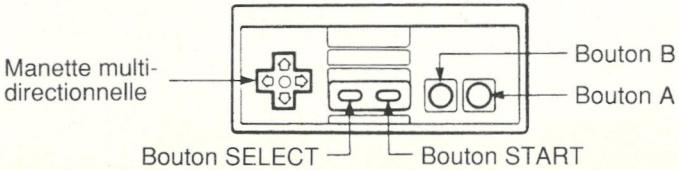
C.H.U.T. ENVOIE UN MESSAGE

"Ah ! Content de vous revoir, Mystermask. J'ai bien peur que C.H.U.T. ait encore besoin de vos précieux services. Une vague de criminalité balaye notre charmante cité. Ces crimes sont, je pense, le fait de la fameuse organisation criminelle : F.O.W.L. !" (Forfaiture Obscure Double Véreuse de Larcins)

"Liquidator, Poker Naz, Wolfduck et autres agents du F.O.W.L. mettent différentes zones de la ville à sac. Ces vols doivent faire partie du plan final de F.O.W.L : s'emparer de Bourg Les Canards. Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour récupérer le butin et traduire ces monstres en justice. Le destin de cette ville est entre vos "palmes". Bonne chance Mystermask.

LES COMMANDES DE MYSTERMASK

Faire bouger Mystermask à droite ou à gauche	Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans l'une de ces directions.
Utiliser le bouclier - cape	Appuyez sur **HAUT** de la manette multidirectionnelle.
Sauter	Appuyez sur le bouton **A**.
Plonger	Appuyez sur **BAS** de la manette multidirectionnelle.
Tirer au pistolet à gaz de Mystermask	Appuyez sur le bouton **B**.
Passer au gaz spécial	Appuyez sur le bouton **SELECT**.
Faire une pause et consulter l'écran de statut	Appuyez sur le bouton **START**.

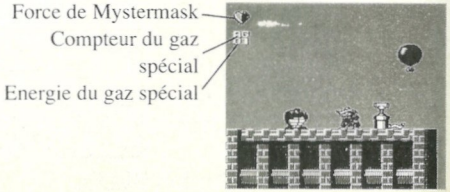


VIVONS DANGEREUSEMENT !

On nage en plein crime et Mystermask est chargé de l'affaire. Notre petite merveille palmée sautille dans les rues de Bourg Les Canards et anéantit les truands à coups de gaz nocif bien assommant ! Aidez-le à traquer les agents redoutables jusqu'au repaire de F.O.W.L. et préparez-vous au plus grand challenge que Mystermask ait jamais eu à affronter !

Rien n'arrête Mystermask quand il est en chasse, mais F.O.W.L. ne reculera devant rien non plus ! Le cœur situé dans la partie supérieure gauche de l'écran indique la force de Mystermask. Chaque fois qu'un des agents de F.O.W.L. touche Mystermask, celui-ci perd un quart de son énergie. Quand il ne reste plus rien des quatre quarts du cœur, Mystermask perd une chance et doit recommencer sa quête.

Si Mystermask réussit à traquer un des ses ennemis jurés jusqu'à son repaire, il doit l'anéantir grâce à son pistolet à gaz. Il faudra que Mystermask tire de nombreuses fois avant de pouvoir le capturer. Une fois l'agent neutralisé, Mystermask peut pourchasser un autre infâme brigand.



ACCROCHE-TOI, MYSTERMASK !

Bondir d'un toit à l'autre, s'agripper aux rebords : voici la vie au quotidien de notre canard téméraire. Pour contrecarrer les projets de ses ennemis, il se met souvent dans des positions plus que délicates.

Pour s'agripper à un rebord ou un crochet : Appuyez sur le bouton **B** pour vous élancer vers l'objet en question. Mystermask s'y accrochera automatiquement.

Quand Mystermask a fini de se suspendre : Appuyez tout simplement sur **BAS** de la manette multidirectionnelle et il lâchera prise.

Pour sauter d'un toit ou d'un rebord : Appuyez sur **BAS** de la manette multidirectionnelle et donnez une impulsion au bouton **B**. Mystermask sautera de sa position.

PRENDS ÇA, MALFAISANT !

Dans cette lutte incessante contre le mal, il est bon d'avoir plus d'un tour dans son sac. Rendons hommage aux talentueux scientifiques de C.H.U.T ; grâce à eux, Mystermask peut adapter trois nouveaux genres de gaz à son pistolet :

GAZ LOURD

(Heavy gas) : Il tombe immédiatement à terre et explose. L'explosion provoque une onde de choc bi-directionnelle au travers du sol. (Le gaz lourd consomme deux unités d'énergie de gaz).

GAZ-TONNERRE

(Thunder gas) : Quand on l'utilise, le pistolet à gaz de Mystermask lâche deux éclairs. Chaque éclair se déplace vers l'avant en décrivant un angle de 45°. (Le gaz-tonnerre consomme deux unités d'énergie de gaz).

GAZ-FLECHE

(Arrow gas) : Le pistolet de Mystermask tire des flèches gazeuses. Lancées contre un mur par exemple, ces flèches permettent à Mystermask de franchir des obstacles. (Le gaz-flèche consomme trois unités d'énergie de gaz).

PRENDS ÇA, MALFAISANT ! (SUITE)

Avant d'utiliser ces adapteurs de gaz spéciaux, Mystermask doit d'abord les trouver. Flagada Jones s'est servi de son avion le Mystercouac pour prendre un peu d'avance et placer les adaptateurs dans des endroits stratégiques de la ville. C'est à Mystermask qu'il incombe de les localiser et de les ajouter à son arsenal.

Remarque : Mystermask ne peut transporter qu'un adaptateur à la fois.

Quand Mystermask a récupéré un adaptateur de gaz spécial, vous pouvez activer celui-ci en appuyant sur le bouton **SELECT**. Quand c'est fait, un chiffre apparaît sous votre compteur de gaz spécial, dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il indique le taux d'énergie de gaz du pistolet de Mystermask. Appuyez sur le bouton **B** pour que notre canard tire avec ce gaz spécial.

Pour remplir d'énergie le gaz du pistolet, Mystermask doit collecter des conteneurs d'énergie de gaz. Vous pouvez les récupérer en neutralisant les agents ennemis et en ramassant les conteneurs qu'ils abandonnent.

OBJETS SPECIAUX

Alors que Mystermask se taille un chemin tout en frappant les acolytes de F.O.W.L., ceux-ci risquent d'abandonner des objets variés susceptibles de l'aider à progresser. Qu'il touche seulement l'objet, et Mystermask peut l'ajouter à sa collection !

Petite Trousse de Secours

Cette panoplie restaure d'un quart l'énergie de Mystermask.

Grande Trousse de Secours

Elle restaure entièrement l'énergie de Mystermask.

Petite Bombe d'Energie de Gaz

Ajoute une unité d'énergie de gaz au pistolet de Mystermask.

OBJETS SPECIAUX (SUITE)

Grande Bombe d'Energie de Gaz

Ajoute dix unités d'énergie de gaz au pistolet de Mystermask.

Poupée Mystermask

En la ramassant, Mystermask gagne une chance supplémentaire pour terminer cette aventure.

Lingot d'Or

Augmente de 500 pts le score de Mystermask.

Diamant

Augmente de 100 pts le score de Mystermask.

ASTUCES TRES CONFIDENTIELLES

1. Le bouclier-cape de Mystermask sert à bloquer tous les objets que lui lancent les ennemis. N'hésitez pas à vous en servir.
2. Si à l'aide son pistolet, Mystermask tire en l'air, il risque de trouver un signal "**GO**". S'il l'atteint, il pourra tenter une mission de bonus.
3. Quand il s'accroupit, Mystermask peut tirer avec son pistolet.
4. Lorsqu'un ennemi vous touche, vous devenez invincible pour quelques instants. Profitez-en pour négocier les obstacles les plus gênants.
5. Ramassez le plus de lingots d'or et de diamants possible. Vous allez augmenter votre score à la fin de chaque étape. Et si vous obtenez assez de points, vous gagnez une chance supplémentaire !

NOTES DE MYSTERMASK

NOTES DE MYSTERMASK

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]

VOORZORGSMAATREGELEN

Volg de hierna volgende adviezen nauwgezet op om de Darkwing Duck-cassette in perfecte staat te houden.

1. Gebruik of bewaar de cassette nooit op plaatsen met extreem hoge of lage temperaturen. Bewaar hem altijd bij kamertemperatuur.
2. Raak nooit de electrische contacten van de cassette aan. Houd deze schoon en stofvrij door de cassette steeds in zijn plastic doosje te bewaren.
3. Probeer nooit de cassette te demonteren.
4. Maak de cassette nooit schoon met verdunners, oplosmiddelen, wasbenzine, alcohol of andere sterke schoonmaakmiddelen die hem kunnen beschadigen.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI

(DUTCH)

WAARSCHUWING

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

INHOUD

VOORZORGSMAATREGELEN 35
HET STARTEN VAN HET SPEL 37
EEN MEDEDELING VAN S.H.U.S.H.! 38
HET BESTUREN VAN DARKWING DUCK 39
LATEN WE ONS IN HET GEVAAR STORTEN! 40
HOU VOL, DARKWING 41
ADEM DAT GAS IN, SNOODAARD! 42
SPECIALE VOORWERPEN 44
UITERST GEHEIME TIPS 46
GARANTIE 50

HET STARTEN VAN HET SPEL

1. Doe de cassette met **Darkwing Duck** in het Nintendo Entertainment System en zet dit aan.
2. Bekijk de inleiding en druk op de **startknop** als het titelscherm verschijnt.
3. Op het daarop volgende scherm geeft J. Gander Hooter een geheim bericht van S.H.U.S.H. door. Druk op de **A** knop om dat bericht te lezen of op de **startknop** om het over te slaan.
4. Nadat de speler de opdracht van S.H.U.S.H. heeft ontvangen, vraagt Launchpad naar welke plaats van de misdaad er moet worden gegaan. Ga met de vierpuntsdruktoets naar links of rechts om een **HELP**-tekstballon te laten oplichten en druk vervolgens op de **A** knop. Launchpad verstrekt dan specifieke details over de misdaad en vraagt of de speler bereid is deze missie te aanvaarden. Als met **YES** (ja) wordt geantwoord, brengt Launchpad de speler met zijn Thunderquack (Bliksemkwaak) razendsnel naar de plaats van de misdaad.
5. Zet om het spel te onderbreken het Nintendo Entertainment System uit en haal de cassette eruit.

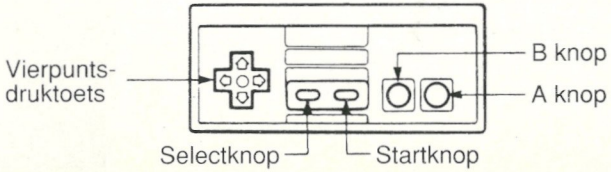
EEN MEDEDELING VAN S.H.U.S.H.!

"Hé... leuk je weer te zien, Darkwing. Ik ben bang, dat S.H.U.S.H. alweer een beroep op je speciale talenten moet doen. Er is een mysterieuze misdaadgolf over onze fijne stad neergedaald. Wij geloven, dat die misdaden het werk zijn van de beruchte misdaad-organisatie F.O.W.L!"

"The Liquidator, Quackerjack, Wolfduck en nog enkele F.O.W.L.-agenten hebben verschillende delen van de stad geplunderd. Deze roofovervallen kunnen wel eens een onderdeel vormen van een groter plan van F.O.W.L. om St. Canard volledig in handen te krijgen. Doe alles wat je nodig acht om de buit terug te brengen en die boeven voor de rechter te krijgen. Het lot van de stad is in jouw handen. Veel succes, Darkwing."

HET BESTUREN VAN DARKWING DUCK

Darkwing naar links of rechts verplaatsen	Druk op de **linker- of rechterkant** van de vierpuntsdruktoets.
Het capeschild gebruiken	Druk op de **bovenkant** van de vierpuntsdruktoets.
Springen	Druk op de **A** knop.
Wegduiken	Druk op de **onderkant** van de vierpuntsdruktoets.
Darkwings gaswapen afvuren	Druk op de **B** knop.
Op speciaal gas overschakelen	Druk op de **selectknop**.
Tijdens het spel pauzeren en het statusscherm bekijken	Druk op de **startknop**.

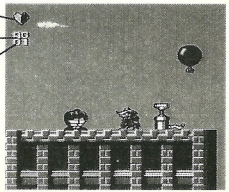


LATEN WE ONS IN HET GEVAAR STORTEN!

Er worden misdaden gepleegd en Darkwing moet die oplossen. Dit wonder op eendepoten moet door de straten van St. Canard springen en het geboefte met gevaarlijk verdovingsgas zien uit te schakelen. Help hem de schuilplaats van die gemene F.O.W.L.-agenten te vinden en wees voorbereid op de gevaarlijkste uitdaging waar Darkwing ooit voor heeft gestaan.

Als Darkwing eenmaal op het spoor is, kan niemand hem meer tegenhouden, hoewel F.O.W.L. dat wel probeert! Het hart in de linker bovenhoek van het scherm is een energiemeter waarop Darkwings kracht kan worden afgelezen. Telkens als Darkwing door één van de F.O.W.L.-agenten wordt geraakt, verliest hij een kwart van zijn energie. Als alle vier de delen van het hart zijn verdwenen, verliest Darkwing een kans en moet hij opnieuw aan zijn speurtocht beginnen.

Als Darkwing het geluk heeft de schuilplaats van een aartsboef op te sporen, moet hij proberen die met zijn gaswapen neer te schieten. Er zijn heel wat gasschoten voor nodig voordat Darkwing een tegenstander in de kraag kan vatten. Pas als de vijand gevangen is genomen, kan Darkwing op zoek gaan naar de volgende gemene boef.



HOU VOL, DARKWING.

Van daken springen en aan richels hangen behoort allemaal tot Darkwings dagelijkse werk. Om zijn vijanden te slim af te zijn, moet Darkwing zich vaak in behoorlijk gevaarlijke posities wagen.

Druk op de **B** knop om naar een richel of een haak te springen en deze dan vast te grijpen.

Als Darkwing vindt, dat hij lang genoeg ergens aan gehangen heeft, druk dan op de **onderkant** van de vierpuntsdruktoets, dan laat hij los.

Druk om vanaf een dak of een richel naar beneden te springen op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de **B** knop. Darkwing springt dan van de richel af.

ADEM DAT GAS IN, SNOODAARD!

In de nimmer aflatende strijd tegen de misdaad, is het altijd handig wat speciale trucs achter de hand te hebben. Dankzij de wonderbaarlijke geleerden van S.H.U.S.H., is Darkwings gaswapen nu in staat drie nieuwe gassoorten te gebruiken.

HEAVY GAS

(Zwaar gas) Een stoot zwaar gas valt onmiddellijk op de grond en explodeert. Door die explosie wordt naar beide kanten een schokgolf over de vloer gestuurd. (Zwaar gas gebruikt twee eenheden gasenergie).

THUNDER GAS

(Bliksemgas) Als er bliksemgas wordt gebruikt, komen er twee bliksemflitsen uit Darkwings gaswapen. Elke flits schiet in een hoek van 45 graden naar voren. (Bliksemgas gebruikt twee eenheden gasenergie).

ARROW GAS

(Pijlgas) Door pijlgas wordt een gaspijl door Darkwings gaswapen afgevuurd. Deze pijlen kunnen tegen muren worden geschoten om Darkwing te helpen hindernissen te overwinnen. (Pijlgas gebruikt drie eenheden gasenergie).

ADEM DAT GAS IN, SNOODAARD!

Voordat Darkwing deze speciale gasadapters kan gebruiken, moet hij ze eerst vinden. Launchpad is Darkwing met zijn Thunderquack vooruit gegaan om deze adapters op sleutelposities in de stad te leggen. Nu moet Darkwing de adapters opsporen en ze aan zijn arsenaal toevoegen.

N.B: Darkwing kan maar één adapter tegelijk bij zich hebben.

Als Darkwing eenmaal een speciale adapter heeft gevonden, kan die worden geactiveerd door op de selectknop van de controller te drukken. Als dat gebeurt, verschijnt er onder de indicator voor speciaal gas (links bovenin het televisie-scherm) een getal. Dit geeft de resterende hoeveelheid gasenergie in Darkwings gaswapen weer. Druk op de B knop van de controller om Darkwing het speciale gas te laten afvuren.

Om de hoeveelheid gasenergie in het gaswapen aan te vullen, moet Darkwing gasenergie-tanks verzamelen. Deze kan hij vinden door vijandelijke agenten uit te schakelen en de tanks die deze dan laten vallen mee te nemen.

SPECIALE VOORWERPEN

Als Darkwing zich langs de gemene trawanten van F.O.W.L. vecht, kan het zijn dat zij verschillende voorwerpen laten vallen die Darkwing tijdens zijn reis goed kan gebruiken. Als Darkwing zo'n voorwerp gewoon aanraakt, voegt hij het toe aan zijn collectie.

Kleine EHBO-set

Deze set herstelt een kwart van Darkwings energie.

Grote EHBO-set

Deze set herstelt Darkwings energie volledig.

Kleine gasenergie-tank

Deze tank voegt één eenheid gasenergie aan Darkwings gaswapen toe.

SPECIALE VOORWERPEN

Grote gasenergie-tank

Deze tank voegt tien eenheden gasenergie aan Darkwings gaswapen toe.

Darkwing-pop

Als Darkwing dit voorwerp meeneemt, verdient hij een extra kans om dit avontuur af te maken.

Goudstaaf

Verhoogt Darkwings score met 500 punten.

Diamant

Verhoogt Darkwings score met 100 punten.

UITERST GEHEIME TIPS

1. Darkwings capeschild kan worden gebruikt om tal van voorwerpen die naar hem toe worden gegooid af te weren. Gebruik hem dus in ieder geval.
2. Als Darkwing zijn gaswapen in de lucht afvuurt, maakt hij kans het **GO**-teken te vinden. Als Darkwing dit teken aanraakt, mag hij proberen een bonusmissie uit te voeren.
3. Darkwing kan zijn gaswapen ook afvuren als hij bukt of kruipt.
4. Als Darkwing door een vijand wordt geraakt, wordt hij korte tijd onoverwinnelijk. Gebruik die tijd om langs een moeilijke hindernis te komen.
5. Neem zoveel mogelijk diamanten en goudstaven mee. Aan het einde van elk level kunnen er punten worden verdiend en als er voldoende punten zijn gescored, krijgt de speler een extra kans.

DARKWING DUCK AANTEKENINGEN

DARKWING DUCK AANTEKENINGEN

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

[0493NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0493 HOL]

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by Nintendo
Distribué par Nintendo

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1992

Printed in Japan
Imprimé au Japon